



XBOX 360®

XBOX  
LIVE®

RISERVATO

# GUIDA DI SOPRAVVIVENZA

PER CHI VIVE NEL VAULT



RISERVATO

VDSG VTB-001-13



**AVVISO** Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame**

#### **Disturbi dovuti alla fotosensibilità**

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

### **Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?**

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone.

La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

# CONTENUTO

Comandi di gioco .....	2
Introduzione a Fallout 3 .....	3
Menu principale .....	4
Schermata di gioco .....	5
Bussola e icone di attivazione .....	6
Il Pip Boy 3000 .....	7
Menu delle statistiche .....	8
Menu degli oggetti .....	10
Dati .....	12
S.P.E.C.I.A.L. ....	14
Abilità .....	16
ABILITÀ EXTRA .....	18
PE e passare ai livelli superiori .....	27
Combattimento .....	28
Altre situazioni di combattimento .....	29
S.P.A.V. ....	30
Aiuto .....	32
Furtivo .....	33
Scasso .....	34
Hacking .....	35
Lotta al crimine .....	36
Dialoghi .....	37
Container .....	38
Baratto .....	39
Opzioni e preferenze .....	40
Connettersi a Xbox LIVE .....	40
Informations Relatives à la Garantie .....	41
Assistance Technique et Clientèle .....	41

# COMANDI DI GIOCO



## Comandi S.P.A.V.

<b>RB</b>	..... Accedi a modalità S.P.A.V. <i>Tieni premuto per scansionare</i>
<b>RT</b>	..... Seleziona bersaglio
<b>R</b>	..... Scorri tra bersagli
<b>L</b>	..... Mira a parti del corpo specifiche
<b>A</b>	..... Accetta mira S.P.A.V.
<b>B</b>	..... Esci da S.P.A.V., annulla attacchi in coda



## INTRODUZIONE A FALLOUT 3

Guerra nucleare. Queste due parole evocano immagini di funghi atomici, maschere antigas e bambini disorientati e spaventati che si nascondono sotto i banchi di scuola. In realtà sono i momenti successivi al conflitto che riempiono le nostre menti di sequenze apocalittiche perché, in fin dei conti, è tutto in forse, tutta un'ipotesi. L'umanità ha vissuto l'orrore della bomba atomica ma, in un modo o nell'altro, è riuscita a non far saltare in aria tutto il pianeta. O almeno, non ancora.

Fallout 3 presenta una realtà ben più angosciante. Immaginate se dopo la Seconda Guerra Mondiale il tempo si fosse spaccato in due. Da una parte il mondo nostro e dall'altra il mondo di Fallout. In quest'ultimo mondo la tecnologia ha conosciuto uno sviluppo eccezionale mentre la società americana è rimasta chiusa nei suoi dogmi degli anni '50. Un idillico "mondo del domani", con servi robot dappertutto, capelli cotonati e auto a reattori nucleari. Poi, nell'anno 2077, nel momento più critico di una estenuante guerra contro la Cina, la situazione precipitò e il mondo venne sconvolto da una guerra atomica senza precedenti.

Qui entri in gioco tu. Fallout 3 si svolge duecento anni dopo, nel 2277, nella Washington D.C. post apocalittica e nei suoi dintorni. Quella che diventerà nota come la "Zona contaminata della Capitale" è un terribile paesaggio pieno di gang di Predatori, Supermutanti fuori di testa, ghoul feroci e orripilanti e robot militari malfunzionanti. È stato davvero un bene per te vivere sottoterra per diciannove anni, al sicuro nella struttura ufficiale della Vault-Tec dal nome Vault 101. Tutto scorre liscio fino al momento in cui tuo padre, la tua amata figura paterna, decide di lasciare il Vault all'improvviso, costringendoti a seguirlo. E meno male che stavi al sicuro.

Ora le buone notizie: quando il gigantesco portale del Vault si apre e tu vieni scaraventato nella inospitale Zona contaminata della Capitale, sei completamente libero di decidere il tuo destino. Puoi seguire il tuo caro papà, oppure puoi addirittura dimenticarti della sua esistenza. Dirigiti direttamente verso la città di Megaton, anche questa un ammasso di macerie. Incontra i suoi eccentrici abitanti, oppure prima spara e poi passa ai convenevoli.

La cosa più importante da ricordare di Fallout 3 è questa: è il tuo gioco e puoi giocarlo come meglio credi. Non c'è un modo "corretto" di giocare. Prova le Abilità e le abilità extra descritte in questo manuale. Prova lo S.P.A.V., il nuovissimo sistema di combattimento. Ma soprattutto, ricorda che ogni sfida che ti sarà proposta ha più modi di essere affrontata e risolta, nonché risultati multipli. Ci sono vari percorsi per arrivare al successo e, per chi se lo sta chiedendo, la risposta è: sì! Il gioco ha una "fine". Sta a te giocare e determinare quale fine dare alla storia.

Noi dei Bethesda Game Studios speriamo che ti divertirai nel mondo di Fallout 3 tanto quanto ci siamo divertiti noi a crearlo. Per noi è stato un onore tenere vivo l'universo di Fallout e siamo lieti di proporti una massiccia dose di divertimento, che sia la tua prima esperienza, la seconda... o la terza.

Ah, e quando alla fine incontri tuo padre, sii gentile con lui. O anche no.

*- Il team di Fallout 3*

# MENU PRINCIPALE



## CONTINUA

Continua a giocare l'ultima partita salvata.

## NUOVA

Inizia una nuova partita di Fallout 3.

## CARICA

Ti permette di scegliere da una lista di partite precedentemente salvate.

## IMPOSTAZIONI

Accedi al menu delle impostazioni dove puoi regolare le tue preferenze di gioco, di visualizzazione, audio e dei comandi. Vedi pag. 40 per ulteriori informazioni.

## TEAM

Vedi i ringraziamenti a tutto il team che ti ha regalato Fallout 3.

## DOWNLOAD

Vedi i contenuti scaricabili a cui hai diritto per Fallout 3.



# SCHERMATA DI GIOCO



## PUNTI FERITA (PF)

La tua salute generale. Quando perdi tutti i Punti ferita, il tuo personaggio muore.

## BUSSOLA

La bussola indica la direzione in cui sei diretto e la posizione del nemico, luoghi vicini importanti e gli indicatori di missione. Vedi pag. 6 per ulteriori informazioni sulla bussola.

## PUNTI AZIONE (PA)

Il numero totale di PA disponibili è basato sull'agilità del tuo personaggio (vedi S.P.E.C.I.A.L. a pag. 14). I Punti azione sono utilizzati solo nella modalità S.P.A.V. (vedi pag. 30).

## CONDIZIONE DELL'ARMA (COND)

Più corta è la barra, peggiori sono le condizioni della tua arma.

## MUNIZIONI

Le munizioni che hai per la tua arma equipaggiata. Il primo numero è il numero di cartucce prima di una ricarica e il secondo numero indica le munizioni rimanenti.

## BARRA DELLA SALUTE DEL NEMICO

Indica la salute attuale del nemico.

## INDICATORE RADIAZIONI

Appare quando ricevi un danno da radiazione.

## BARRA PE

Appare quando guadagni dei Punti esperienza.

## BUSSOLA E ICONE DI ATTIVAZIONE



### ▲ TRIANGOLO VUOTO

Indica un posto che non hai ancora scoperto.

### ▲ TRIANGOLO COLORATO

Indica un posto che hai già scoperto.

### 🏠 BERSAGLIO DELLA MISSIONE

Se hai una missione attiva tutti i bersagli saranno visualizzati sulla bussola con una freccia. Ogni bersaglio lampeggerà sempre più velocemente man mano che ti avvicini ad esso.

### 🏠 INDICATORE MAPPA

Se hai posizionato il tuo indicatore sulla mappa questo sarà visualizzato come una freccia trasparente.

### ■ INDICATORI DI ALLEATI/NEMICI

Le persone e le creature che incontri sono indicate sulla bussola come barre verticali. Le barre verdi indicano persone/creature amiche. Le barre rosse indicano i nemici. Il tuo livello di Percezione determina la tua abilità nell'individuare.

### MIRINO

Il mirino cambia aspetto ogni volta che puoi interagire con un oggetto. Premi **A** per interagire con l'oggetto evidenziato. Icone o testi rossi indicano che se esegui quella particolare azione commetterai un crimine.




# IL PIP BOY 3000



INDICATORE RADIAZIONI




MENU

**B** ..... Accedi/Esci da Pip Boy.

**Tasto D o  levetta sinistra** .... Scorri la lista in su/giù; muovi a sinistra o destra nei menu di ciascuna sezione.

** e ** ..... Scorri a destra/sinistra nei tre menu.

** levetta destra** ..... Esplora mappe, scorri alcune descrizioni di Abilità/abilità extra.

## INDICATORE RADIAZIONI

In alto a sinistra nel tuo Pip Boy c'è un indicatore che segna la quantità di radiazioni che hai assorbito.

## SEZIONI

Nel tuo Pip Boy 3000 ci sono tre menu:

**Statistiche** — informazioni sulle statistiche e le abilità del tuo personaggio.

**Oggetti** — tutti gli oggetti che il tuo personaggio trasporta.

**Dati** — mappe, informazioni sulla missione corrente, note e accesso ai segnali radio della zona.



## MENU DELLE STATISTICHE



Il menu delle statistiche contiene cinque sezioni: Stato, S.P.E.C.I.A.L., Abilità, Abilità extra e Generale.

Nella schermata delle statistiche in alto trovi sempre le seguenti informazioni: il livello del tuo personaggio, i Punti ferita attuali e massimi (PF), i Punti azione attuali e massimi (PA), i Punti esperienza (PE) e la quantità di PE che occorrono per passare al livello successivo.

### MENU DELLO STATO

Il menu dello stato contiene le informazioni di base sulla salute del tuo personaggio. Premi la **Levetta sinistra** su e giù per scorrere tra le opzioni del menu di stato:

#### COND

Ti mostra la condizione di ciascuna parte del corpo del tuo personaggio. Per ogni parte c'è una barra: più è corta, più danni ha subito quella parte del corpo. Quando la barra scompare completamente, la parte del corpo corrispondente sarà considerata menomata e apparirà come linea tratteggiata. Se hai degli stimpak nel tuo inventario premi **A** per usarli e ripristinare la tua salute generale e un po' di ciascuna parte del corpo. Premi **X** per selezionare la parte del corpo a cui desideri applicare lo stimpak per ripristinarne immediatamente la salute.

#### RADIAZIONI

Indica il tuo livello di Resistenza alle radiazioni e il livello totale di danni da radiazioni subiti dal tuo personaggio. Se hai del rad-away nel tuo inventario puoi premere **A** per ripulirti dalle radiazioni. Se hai del Rad-X puoi premere **X** per aumentare temporaneamente la Resistenza alle radiazioni del tuo personaggio.

L'esposizione alle radiazioni può avvenire direttamente dall'ambiente circostante oppure attraverso l'ingerimento di cibo o acqua contaminati. Una piccola quantità di radiazioni non ti faranno alcun male, ma man mano che l'esposizione alle radiazioni ne aumenta la quantità nel tuo corpo, inizierai a notare i loro effetti negativi (compresa la morte, in caso estremo).

#### EFFETTO VENEFICO DELLE RADIAZIONI:

- 200 rad: -1 STA
- 400 rad: -2 STA, -1 AGL
- 600 rad: -3 STA, -2 AGL, -1 FRZ
- 800 rad: -3 STA, -2 AGL, -2 FRZ
- 1000 rad: morte!

**EFF**

Indica gli effetti positivi e negativi che subisce il tuo personaggio. Le cause possono essere danni da radiazione, un certo capo di abbigliamento che indossi, l'aiuto che potresti usare per la tua salute e altri effetti.

**S.P.E.C.I.A.L.**

Sono i tuoi sette attributi principali. Vedi anche a pagina 14 per una descrizione dettagliata di ciascun attributo. Il segno (-) alla destra del numero indica che l'attributo è sotto effetto negativo, mentre il segno (+) indica che l'attributo è in stato di potenziamento. Vedi anche la sezione EFF del menu di stato per ulteriori informazioni.

**ABILITÀ**

Informazioni sulle tue abilità. Vedi anche pag. 16 per ulteriori informazioni.

**ABILITÀ EXTRA**

Sono le abilità S.P.E.C.I.A.L. che puoi scegliere ogni volta che passi a un livello superiore. Vedi anche a pag. 18-26 per ulteriori informazioni sulle abilità extra.

**GENERALE**

Qui trovi tutti gli obiettivi raggiunti durante il gioco e anche il tuo karma attuale (Male, Buono, Neutro) e anche la tua posizione (per esempio: Tecnologista).

VDSG - PRE - VTB-003-101

**ADATTAMENTO AL MONDO ESTERNO**

Figura 1.1

**HAI LASCIATO LE COMODITÀ E LA SICUREZZA DEL VAULT.  
COSA ACCADRÀ ORA?**

Nel momento in cui lasci il Vault noterai una luce accecante. Come una creatura della notte, i tuoi occhi non sono abituati alla luce forte del sole. Proteggi le tue retine con occhiali scuri.

## MENU DEGLI OGGETTI



Il menu degli oggetti comprende cinque sezioni: Armi, Abbigliamento, Aiuto, Varie e Munizioni.

### ARMI

Qui sono mostrate tutte le armi del tuo inventario.

### ABBIGLIAMENTO

Qui sono mostrati tutti i capi che puoi indossare, incluse le armature e gli accessori come i cappelli.

### AIUTO

In questa sezione sono indicati tutti quegli oggetti che puoi utilizzare per cambiare le statistiche del tuo personaggio come gli stimpak, le medicine, i libri e le riviste.

### VARIE

Questa lista contiene oggetti vari come chiavi, fornice e altro.

### MUNIZIONI

Qui troverai tutti i tipi di munizioni presenti nel gioco.

### COMANDI NEI MENU

- A — Prendi, lascia o usa l'oggetto selezionato.
- X — Posa l'oggetto selezionato.
- Y — Ripara l'oggetto selezionato (vedi anche Riparazione di armi e abbigliamento a pag. 31).
- RB — Assegna a comando rapido l'oggetto selezionato (vedi pagina successiva).

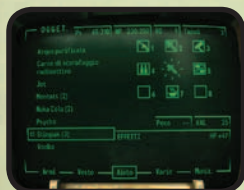
## CARATTERISTICHE DEGLI OGGETTI

Gli oggetti del tuo inventario possono avere una serie di caratteristiche che appaiono quando un oggetto è selezionato:

- DAN** – La quantità di danno che l'arma infligge (più alto è il numero, più grande è il danno).
- RD** – La percentuale di resistenza ai danni che l'oggetto offre (più alto è il numero, migliore è la resistenza).
- PE** – Il peso dell'oggetto.
- VAL** – Il valore in tappi dell'oggetto.
- COND** – Indica le condizioni attuali dell'arma.
- EFFETTI** – Gli effetti positivi/negativi sul tuo personaggio se usi questo oggetto.

Accanto alle armi sarà anche visualizzato il calibro delle munizioni e i proiettili in canna e i totali rimasti da usare.

## SCELTA RAPIDA



Nel menu dell'Inventario tieni premuto **RB** e premi una direzione sul **tasto D**. Poi evidenzia l'arma, il capo di abbigliamento o l'Aiuto che desideri in quello slot. Nota: anche se hai i tasti di scelta rapida attivi puoi sempre cambiare sezione e menu nel tuo Pip Boy; l'oggetto sarà assegnato quando rilasci il **tasto D**.

Durante il gioco usa il **tasto D** per selezionare uno dei tuoi oggetti assegnati ai tasti di scelta rapida. Puoi anche tenere premuto il **tasto D** per vedere tutte le scelte rapide assegnate.



Figura 2.1

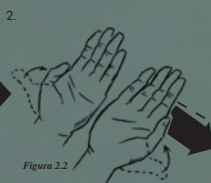


Figura 2.2



Figura 2.3

### SE NON HAI A DISPOSIZIONE OCCHIALI PROTETTIVI

premi gli indici contro i pollici e metti le mani sopra le sopracciglia in modo da proteggerti manualmente dai raggi più nocivi.

\* Nota che questa non è una forma ideale di protezione per i tuoi occhi e non può ostacolare conseguenze come la cecità.



## DATI



Nella parte superiore della sezione Dati troverai la tua posizione attuale, la data e l'ora esatte. Il menu dei Dati è composto da cinque sezioni: Mappa locale, Mappa globale, Missioni, Note e Radio.

### MAPPA LOCALE



La Mappa locale comprende la tua posizione attuale e tutte le porte vicine. Evidenzia le icone per visualizzare le informazioni sulle porte e sulle loro destinazioni.

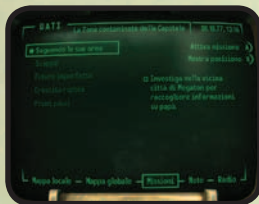
### MAPPA GLOBALE



La Mappa globale comprende tutta la Zona contaminata della Capitale e contiene tutti gli indicatori dei luoghi scoperti durante le tue avventure. Con questa mappa puoi raggiungere velocemente qualsiasi luogo tu abbia già visitato evidenziando il luogo e premendo **A**. Sulla Mappa globale i bersagli delle missioni sono indicati da una linea tratteggiata. In alcuni casi dovrai percorrere altre vie per raggiungere il bersaglio e la linea tratteggiata ne seguirà le traiettorie.

Premi la **Levetta sinistra** su/giù per avvicinare o allontanare la visuale della mappa. Usa la **Levetta destra** per muoverti nella mappa. Premi **X** per posizionare il tuo indicatore sulla Mappa locale o globale. Se la tua missione attiva ha dei bersagli, questi saranno visualizzati su entrambe le mappe.

## MISSIONI



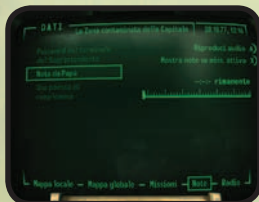
La schermata delle missioni nella sezione Dati del tuo Pip Boy registra i progressi di ciascuna missione. A sinistra c'è la lista delle missioni: quelle in chiaro sono le missioni attive, quelle in grigio sono le missioni completate o fallite. La tua missione attiva è contrassegnata da una piccola casella.

Alla destra dello schermo ci sono gli obiettivi di ciascuna missione. Gli obiettivi attivi sono scritti in chiaro in cima alla lista mentre gli obiettivi completati sono scritti in scuro in fondo alla lista. Gli obiettivi contrassegnati come "Opzionale" non sono indispensabili al completamento della missione.

Puoi selezionare qualsiasi missione "attiva" e puoi visualizzare il suo bersaglio sulla Mappa globale (se hai già scoperto il luogo in cui si trova). Solo per la missione attiva i bersagli sono indicati sulla tua bussola e sulle mappe.

*Nota: non tutte le missioni hanno i bersagli. In alcune missioni devi scoprire gli obiettivi autonomamente e senza aiuto.*

## NOTE



Contiene tutte le note di carattere generale che trovi nella missione, in versione testo e audio. Le note che non hai letto/ascoltato vengono visualizzate in chiaro. Le note che hai letto/ascoltato appaiono in scuro. Premi **A** per ascoltare una nota (l'audio continua anche se chiudi il menu Pip Boy). Premi **X** per passare da Tutte le note alle Note su missione attiva.

## RADIO



Tutti i segnali radio che hai scoperto sono elencati nella sezione dei Dati del Pip Boy, schermata Radio. I segnali in chiaro sono quelli ricevuti e che si possono ascoltare. I segnali in scuro sono quelli già scoperti ma non più ricevuti: per ascoltare una di queste frequenze devi tornare nel luogo in cui il segnale è ricevuto.



# S.P.E.C.I.A.L.



## FORZA

La Forza è la misura della tua potenza fisica. Influisce sul peso che puoi trasportare e determina l'efficacia degli attacchi in mischia.



## PERCEZIONE

Un alto valore di Percezione aumenta le Abilità Esplosivi, Scasso e Armi a energia e determina quando sulla bussola vengono visualizzati i punti rossi, che indicano le minacce.



## STAMINA

La Stamina è l'unità di misura della forma fisica. Con una Stamina elevata si ottengono bonus a Salute, resistenza ambientale e alle abilità Armi pesanti e Disarmato.



## CARISMA

Un Carisma elevato aumenta la predisposizione delle persone verso di te e ti garantisce bonus per le abilità Baratto e Eloquenza.



## INTELLIGENZA

L'Intelligenza influisce sulle Abilità Scienza, Riparazione e Medicina. Più elevato è il livello di Intelligenza, maggiori saranno i Punti Abilità che potrai assegnare avanzando di livello.



## AGILITÀ

L'Agilità influisce sulle Abilità Armi leggere e Furtivo e sul numero dei Punti azione per S.P.A.V. disponibili.



## FORTUNA

Aumentando la tua Fortuna aumenti leggermente tutti i valori delle altre abilità. Inoltre se hai una Fortuna elevata, aumenti anche la possibilità di mettere a segno colpi letali con tutte le armi.

VDSG - PRE - VTB-003-101

## ADATTAMENTO



Figura 3.1

### IL TUO SCOPO È SENTIRTI A CASA NELLA ZONA CONTAMINATA

Impara a imitare le persone che ti circondano. Fai quello che vedi. In questo modo le metterai a proprio agio e affronteranno meglio l'incontro con uno straniero come te. Ma, e questo è assolutamente vitale, non perdere la testa. Adattarsi non significa andare contro la tua etica. Ribellati alle situazioni spiacevoli e segui il tuo istinto!

VDSG - PRE - VTB-003-101

## TROVARE DEGLI AMICI

### TIENITI CARI I TUOI VICINI

I cambiamenti drastici che si verificano nella psiche umana a causa del continuo stress da sopravvivenza sono inevitabili. Incontrerai dei vicini la cui vita ti sembrerà un continuo incubo. Tieni sempre a mente che coloro che vivono sulla superficie sono profondamente provati dagli orrori della Zona contaminata, ma in fin dei conti sono persone come te. Non dar loro motivo di esserti ostili e manterranno un atteggiamento molto amichevole.



Figura 4.1

# ABILITÀ



## Baratto

L'Abilità Baratto influisce sui prezzi di vendita e sull'acquisto degli elementi. In linea generale, maggiore è l'Abilità Baratto, minori saranno i prezzi di acquisto degli elementi.

*Abilità S.P.E.C.I.A.L. correlata: Carisma*



## Armi pesanti

L'Abilità Armi pesanti determina il grado di destrezza in combattimento con armi oversize quali: Fat Man, lanciamissili, lanciafiamme, mitragliatore a canne rotanti e laser Gatling.

*Abilità S.P.E.C.I.A.L. correlata: Stamina*



## Armi a energia

L'Abilità Armi a energia determina il tuo grado di destrezza con armi quali: pistola laser, fucile laser, fucile al plasma e pistola al plasma.

*Abilità S.P.E.C.I.A.L. correlata: Percezione*



## Esplosivi

L'Abilità Esplosivi determina la potenza degli ordigni esplosivi, il grado di facilità nel disinnescare gli ordigni esplosivi nemici e l'efficacia di ciascuna granata lanciata.

*Abilità S.P.E.C.I.A.L. correlata: Percezione*



## Scasso

L'Abilità Scasso serve per aprire porte e contenitori bloccati.

*Abilità S.P.E.C.I.A.L. correlata: Percezione*



## Medicina

L'Abilità Medicina determina il numero di Punti ferita che recuperi usando lo stimpak e l'efficacia del Rad-X e Rad-Away.

*Abilità S.P.E.C.I.A.L. correlata: Intelligenza*





### Armi da mischia

L'Abilità Armi da mischia determina la bravura con le armi da mischia, dai semplici tubi di piombo ai super martelli high-tech.

*Abilità S.P.E.C.I.A.L. correlata: Forza*



### Riparazione

L'Abilità Riparazione consente la manutenzione di qualsiasi arma o attrezzo. Inoltre, maggiore sarà l'Abilità Riparazione, migliori saranno le condizioni di partenza di qualsiasi arma personalizzata.

*Abilità S.P.E.C.I.A.L. correlata: Intelligenza*



### Scienza

L'Abilità Scienza rappresenta la conoscenza scientifica cumulativa ed è utilizzata principalmente per accedere a terminali informatici riservati.

*Abilità S.P.E.C.I.A.L. correlata: Intelligenza*



### Armi leggere

Armi leggere determina la tua efficacia con tutte le armi a proiettile convenzionali, quali: pistola da 10mm, fucile ad aria compressa, fucile d'assalto e fucile da combattimento.

*Abilità S.P.E.C.I.A.L. correlata: Agilità*



### Furtivo

Con l'aumento dell'Abilità Furtivo, sarà più semplice non essere localizzati, rubare un elemento o saccheggiare le tasche di qualcuno. Attaccare senza essere localizzati aumenta l'occasione di colpi letali.

*Abilità S.P.E.C.I.A.L. correlata: Agilità*



### Eloquenza

L'Abilità Eloquenza aumenta il grado di influenza sugli altri mediante il dialogo e consente l'accesso ad una maggiore quantità di informazioni.

*Abilità S.P.E.C.I.A.L. correlata: Carisma*



### Disarmato

L'Abilità Disarmato serve per combattere senza armi o con le poche armi concepite per il combattimento corpo a corpo, come il tirapugni d'ottone e il pugno potenziato.

*Abilità S.P.E.C.I.A.L. correlata: Stamina*

# ABILITÀ EXTRA

## LIVELLO 2



### Vedova nera/Donnaiolo

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: nessuno

In combattimento, provochi +10% su avversari di sesso maschile (Vedova nera) o femminile (Donnaiolo). Al di fuori dei combattimenti, talvolta avrai accesso a opzioni di dialogo uniche, trattando con il sesso opposto.



### Figlio di papà/Figlia di papà

Gradi disponibili: 3

Attributi richiesti: Intelligenza 4

Come il caro vecchio papà, hai dedicato il tuo tempo ad attività intellettuali. Per questo motivo, ottieni 5 punti in più nelle Abilità Scienza e Medicina.



### Fanatico di pistole

Gradi disponibili: 3

Attributi richiesti: Agilità 4, Intelligenza 4

Hai una vera ossessione per l'uso e la manutenzione di una vasta gamma di armi da fuoco convenzionali. Per ogni grado dell'abilità extra Fanatico di pistole guadagnato, ricevi un bonus di 5 punti per le Abilità Armi leggere e Riparazione.



### Addestramento intensivo

Gradi disponibili: 10

Attributi richiesti: nessuno

Con l'abilità extra Addestramento intensivo, potrai aumentare di un punto uno qualsiasi a tua scelta dei tuoi attributi S.P.E.C.I.A.L.



### Little League

Gradi disponibili: 3

Attributi richiesti: Forza 4

Gli MVP della Little league del Vault ti hanno addestrato nel colpo e nel lancio per anni. Per ogni grado acquistato, riceverai 5 punti per l'Abilità Armi da mischia e 5 punti per l'Abilità Esplosivi.



### Allievo sveglia

Gradi disponibili: 3

Attributi richiesti: Intelligenza 4

Con l'abilità extra Allievo sveglia, riceverai il 10% in più di Punti esperienza complessivi, ogni qual volta ne acquisti



### Ladro

Gradi disponibili: 3

Attributi richiesti: Agilità 4, Percezione 4

Per ogni grado di abilità extra Ladro guadagnato, riceverai un bonus immediato di 5 punti nelle Abilità Furtivo e Scasso.

## LIVELLO 4

**Bambino dentro***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Carisma 4*

L'abilità extra Bambino dentro aumenta molto le tue interazioni con i bambini, di solito nella forma di scelte di dialogo uniche.

**Comprensione***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Intelligenza 4*

Con l'abilità extra Comprensione, acquisti un Punto abilità in più alla lettura di un libro delle abilità.

**Esperto***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Intelligenza 4*

Con l'abilità extra Esperto guadagni tre punti Abilità extra ogni volta che passi di livello.

**Entomologo***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Intelligenza 4, Scienza 40%*

Con l'abilità extra Entomologo, provocherai il 50% in più di danni durante un attacco a un insetto mutante come uno scarafaggio radioattivo, una formica gigante o uno scorpione radioattivo.

**Pugno di ferro***Gradi disponibili: 3**Attributi richiesti: Forza 4*

Per ogni grado di abilità extra Pugno di ferro acquistato, riceverai un bonus di 5 punti per danno Disarmato.

**Furfante***Gradi disponibili: 3**Attributi richiesti: Carisma 4*

Con l'abilità extra Furfante potrai influenzare la gente con la furbizia: ciascun grado acquisito aumenta di 5 punti le Abilità Eloquenza e Baratto.

## LIVELLO 6

**Carneficina***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: nessuno*

Con l'abilità speciale Carneficina, i personaggi e le creature che ucciderai esploderanno spesso in un'orribile poltiglia rossa. Divertente! E inoltre causerai il 5% in più di danni con tutte le armi.

**Esperto di demolizione***Gradi disponibili: 3**Attributi richiesti: Esplosivi 50%*

Per ogni grado di questa abilità extra guadagnato, le tue armi esplosive causeranno il 20% in più di danni.

**Cercatore fortunato***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Fortuna 5*

Con l'abilità extra Cercatore fortunato, troverai un maggior numero di tappi di Nuka Cola nei container.

**Pistolero***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: nessuno*

Utilizzando una pistola (o qualsiasi altra arma a una mano), aumenti di molto la precisione del tuo S.P.A.V.

**Stomaco di piombo***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Stamina 5*

Con l'abilità extra Stomaco di piombo, la quota di radiazioni che ti colpiranno se berrai da una sorgente d'acqua contaminata si ridurrà del 50%.

**Durezza***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Stamina 5*

Con l'abilità extra Durezza, guadagnerai il 10% e oltre di Resistenza ai danni, fino a un massimo dell'85%.

## LIVELLO 8

**Commando***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: nessuno*

Utilizzando un fucile, o qualsiasi altra arma a due mani, la tua precisione con lo S.P.A.V. aumenta significativamente.

**Meditazione imparziale***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Carisma 5*

Con l'abilità extra Meditazione imparziale, riceverai un bonus di 30 punti in Eloquenza se mantieni un livello di karma neutro.

**Resistenza alle radiazioni***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Stamina 5*

Resistenza alle radiazioni ti consente di resistere alle radiazioni, e che altro? Ogni grado di questa abilità extra garantisce un 25% aggiuntivo per la Resistenza alle radiazioni.

**Scroccone***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Fortuna 5*

Con l'abilità extra Scroccone, troverai un maggior numero di munizioni nei contenitori.

**Le dimensioni contano***Gradi disponibili: 3**Attributi richiesti: Stamina 5*

Hai una vera ossessione per le armi pesanti. Con ciascun grado di questa abilità extra ricevi un aumento di 15 punti dell'Abilità Armi pesanti.

**Schiena resistente***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Forza 5, Stamina 5*

Con l'abilità extra Schiena resistente, puoi trasportare fino a 50 libbre in più di attrezzatura.



## LIVELLO 10



### Amico degli animali

Gradi disponibili: 2

Attributi richiesti: Carisma 6

Nel primo grado di questa abilità extra gli animali non attaccano. Nel secondo grado ti aiuteranno durante il combattimento, ma non se combatti contro un animale. Questa abilità extra comprende il cane, Yao Guai, il ratto talpa e il Bramino.



### Finezza

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: nessuno

Con l'abilità extra Finezza, hai più probabilità di mettere a segno un colpo letale in combattimento, equivalente a 5 punti Fortuna in più.



### Qui e ora

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: nessuno

Con l'abilità extra Qui e ora, acquisterai un livello di esperienza maggiore, con tutti i vantaggi che questo comporta.



### Mister Sandman

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: Furtivo 60%

Con l'abilità extra Mister Sandman, hai a disposizione una mossa speciale per uccidere all'istante un personaggio che dorme. Con ciò guadagni punti PE.



### Misterioso estraneo

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: Fortuna 6

Ti sei guadagnato un angelo custode personale munito di pistola calibro .44 Magnum carica. Con questa abilità extra, il misterioso estraneo comparirà occasionalmente nella modalità S.P.A.V. per darti una mano, con letale efficienza.



### Furia nerd!

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: Intelligenza 5, Scienza 50%

Ti hanno comandato a bacchetta abbastanza! Con l'abilità extra Furia nerd, ricevi un bonus di 10 per la Forza e il 50% in più di Resistenza ai danni quando il tuo livello di salute scende al di sotto del 20%.



### Creatura notturna

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: nessuno

Al calar del sole, una Creatura notturna riceve un bonus di 2 e più punti Intelligenza e Percezione (fino a max 10). Questa abilità extra influenza il tuo "orologio interno" e rimane attiva sia all'interno sia all'esterno.

## LIVELLO 12

**Cannibale***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: nessuno*

Con l'abilità extra Cannibale, in modalità Furtivo, hai la possibilità di cibarti di un cadavere per aumentare il livello di salute. Cibandoti di un cadavere, però, perdi karma e se ci sono testimoni, l'atto è considerato un crimine contro natura.

**Metabolismo veloce***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: nessuno*

Con l'abilità extra Metabolismo veloce, riceverai un bonus salute del 20% nell'utilizzo dello stimpak.

**Donatore di vita***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Stamina 6*

Con l'abilità extra Donatore di vita riceverai un bonus di 30 Punti ferita.

**Piromane***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Esplosivi 60%*

Con l'abilità extra Piromane, provocherai il 50% in più di danni con le armi a fuoco, come il lanciafiamme e lo Shishkebab.

**Robotica***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Scienza 50%*

Con l'abilità extra Robotica, causerai il 25% in più di danni ai robot. Inoltre, avvicinandoti furtivamente ad un robot ostile e attivandolo, metterai il robot in uno stato di sospensione permanente.

**Corsa silenziosa***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Agilità 6, Furtivo 50%*

Con l'abilità extra Corsa silenziosa, riceverai un bonus di 10 punti per l'Abilità Furtivo e la corsa non sarà più un fattore critico per il successo di un tentativo di furto.

**Cecchino***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Percezione 6, Agilità 6*

L'abilità extra Cecchino aumenta significativamente la possibilità di colpire la testa di un avversario in modalità S.P.A.V.

## LIVELLO 14



### Scheletro di adamante

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: nessuno

Con l'abilità extra Scheletro di adamante, i tuoi arti saranno danneggiati solo del 50% rispetto al normale.



### Chimico

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: Medicina 60%

Con l'abilità extra Chimico, l'effetto di qualsiasi medicina ingerita dura due volte più a lungo.



### Omicida a contratto

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: nessuno

Quando hai l'abilità extra Omicida a contratto, ogni personaggio buono che uccidi avrà un orecchio sul cadavere. Tale orecchio potrà essere venduto a una certa persona (la cui identità ti verrà rivelata quando ottieni l'abilità extra).



### Cyborg

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: Scienza 60%, Medicina 60%

Hai potenziato permanentemente il tuo corpo! Con l'abilità extra Cyborg hai ricevuto un bonus istantaneo del 10% per Resistenza ai danni, Resistenza ai veleni e alle radiazioni e abilità Armi a energia.



### Portatore di legge

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: nessuno

Quando hai l'abilità extra Portatore di legge ogni personaggio cattivo che uccidi avrà un dito sul cadavere. Tale dito potrà essere venduto a una certa persona (la cui identità ti verrà rivelata quando ottieni l'abilità extra) per tappi e karma positivo.



### Passo leggero

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: Agilità 6, Percezione 6

Con l'abilità extra Passo leggero, non farai mai esplodere una mina o una trappola nemica.



### Abile commerciante

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: Carisma 6, Baratto 60%

Con l'abilità extra Abile commerciante, avrai una riduzione del 25% sul prezzo di qualsiasi elemento acquistato da un commerciante.

## LIVELLO 16

**Uomo d'azione***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Agilità 6*

Per ogni grado di abilità extra Uomo d'azione riceverai un bonus di 25 punti azione da utilizzare per lo S.P.A.V.

**Colpi letali migliori***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Percezione 6, Fortuna 6*

Con l'abilità extra Colpo letale migliore, ricevi un bonus danni del 50% per ogni colpo letale inferto a un avversario.

**Resistente alle medicine***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Medicina 60%*

Se hai l'abilità extra Resistente alle medicine hai il 50% in meno di probabilità di sviluppare una dipendenza dalle medicine, come Psycho o Jet.

**Specialità***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: nessuno*

L'abilità extra Specialità consente di selezionare una quarta abilità come Specialità, in modo da farla immediatamente aumentare di 15 punti.

25

## LIVELLO 18

**Fuoco concentrato***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Armi leggere 60%, Armi a energia 60%*

Con l'abilità extra Fuoco concentrato, avrai il 5% di possibilità in più di colpire un arto, se l'arto è stato mirato in successione.

**Mago del computer***Gradi disponibili: 1**Attributi richiesti: Intelligenza 7, Scienza 70%*

Non sei riuscito in un attacco di intrusione e ti è stato bloccato l'accesso a un computer? A un mago del computer non può succedere! Con questa abilità extra, potrai tentare nuovamente di inserirti in un computer a cui ti è stato bloccato l'accesso.



### Infiltrato

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: Percezione 7, Scasso 70%

Con l'abilità extra Infiltrato, riceverai un bonus speciale per scassinare una serratura. Se la serratura è rotta potrai ritentare l'operazione un'altra volta. L'abilità si applica anche alle serrature rotte con l'opzione "Forza serratura".



### Palmo paralizzante

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: Disarmato 70%

Con il Palmo paralizzante potrai eseguire un attacco S.P.E.C.I.A.L. in S.P.A.V. che paralizzierà il tuo avversario per 30 secondi. Nota che per eseguire un Palmo paralizzante devi essere totalmente disarmato.

## LIVELLO 20



### Esploratore

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: nessuno

Scegliendo l'abilità extra Esploratore, la mappa ti mostrerà qualsiasi ubicazione nel mondo. Avanti, comincia ad esplorare!



### Scatto dell'angelo della morte

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: nessuno

Se uccidi un bersaglio in S.P.A.V., tutti i tuoi Punti azione saranno ripristinati quando esci dallo S.P.A.V.



### Ninja

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: Furtivo 80%, Armi da mischia 80%

Con l'abilità extra Ninja, durante gli attacchi di mischia o disarmati guadagni +15% di occasioni per colpi letali su ogni colpo. Attacchi Furtivo infliggono il 25% in più di danni del normale.



### Energia solare

Gradi disponibili: 1

Attributi richiesti: Stamina 7

Con l'abilità extra Energia solare, acquisterai 2 punti di Forza se esposto alla luce diretta del sole e avrai la possibilità di rigenerare lentamente i Punti ferita perduti.

# PE E PASSARE AI LIVELLI SUPERIORI



Quando raggiungi una certa quantità di Punti esperienza (PE) passerai automaticamente al livello successivo, se non sei in combattimento. Ogni volta che passi di livello la tua Salute aumenta, ricevi dei Punti abilità e puoi scegliere una nuova abilità extra.

*Nota: il livello naturale delle tue abilità non comprende i bonus che puoi ricevere con gli oggetti e le medicine.*

27

VDSG - PRE - VTB-003-101

## IMPARA TUTTE LE LEZIONI CON RAPIDITÀ

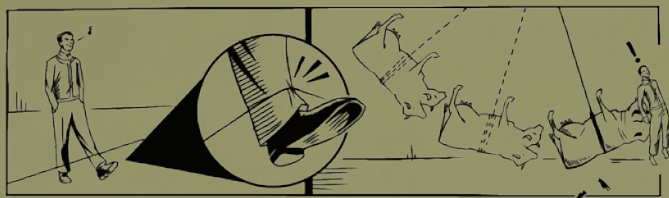


Figura 5.1

### PERICOLI NASCOSTI

È ormai assodato che ti imbatteai in trappole nascoste che potrebbero toglierti la vita. Cerca di evitarle. Un oggetto apparentemente innocuo come un water, una scatola di munizioni o perfino una carrozzina può rivelarsi letale. Individua queste spiacevoli trappole e prendine nota mentalmente. In futuro potresti usarle contro lo stesso nemico che le ha ideate.



# COMBATTIMENTO

Chiunque si avventuri nella Zona contaminata della Capitale dovrebbe imparare bene l'utilizzo di armi e protezioni.

## ARMI

In Fallout 3 ci sono diversi tipi di armi. In generale si possono dividere in cinque categorie di base: armi a distanza, armi da mischia, disarmato, granate e mine. La tua bravura con ciascuna di queste armi dipende dalle abilità del tuo personaggio, dalle condizioni dell'arma e dal livello di Resistenza ai danni del nemico.



Quando usi un'arma prendi la mira con il mirino e premi **RT** per attaccare. Quando usi un'arma automatica, se tieni premuto **RT** farai sparare l'arma continuamente al massimo delle sue capacità. Il tuo personaggio ricaricherà automaticamente l'arma quando l'arma è a corto di cartucce (sempre che tu abbia disponibili le scorte di munizioni). Per ricaricare in qualsiasi momento puoi premere **X**.

La precisione e i danni inflitti durante un combattimento sono determinati dal livello di abilità con il tipo di arma che stai utilizzando (per esempio Armi pesanti o Armi a energia). Anche le condizioni e la possibilità di inceppo durante la ricarica di un'arma influiscono sul danno che possono infliggere. La riparazione di un'arma può aumentare la sua capacità di provocare danni (vedi anche "Riparazione di armi e abbigliamento" qui di seguito) e ridurre le possibilità che si inceppi. Tieni premuto **L1** per mirare con precisione, anche se ti muoverai più lentamente.

Quando sei in modalità Furtivo (premi la **Levetta sinistra** per attivare/disattivare la modalità) il tuo personaggio si muoverà lentamente e avrà la possibilità di ricevere un bonus di attacco furtivo su chiunque non ti abbia individuato. Per ulteriori dettagli sulla modalità Furtivo vai a pag. 33.

## ATTACCHI MISCHIA E DISARMATI

Puoi attaccare un nemico con un attacco mischia o disarmato se si trova nel raggio d'azione del tuo personaggio.

**RT**: esegui un attacco mischia. Tieni premuto per eseguire un attacco potenziato che infligge danno doppio.

**L1**: blocca. Bloccando gli attacchi mischia ricevi un bel bonus di Resistenza ai danni.

## ARMATURA/ABBIGLIAMENTO

Ogni pezzo di armatura che indossi ti fornisce una protezione aggiuntiva chiamata anche "Resistenza ai danni". Più alta è questa resistenza, migliore sarà la tua protezione. Il livello di protezione di un pezzo di armatura dipende dall'armatura stessa e dalle sue condizioni.

La tua Resistenza ai danni è la percentuale di danni subiti che la tua armatura è in grado di attutire. Man mano che riceve danni, le condizioni e, di conseguenza, la protezione dell'armatura diminuiscono. Il valore della tua Resistenza ai danni comprende tutti i pezzi di armatura che stai indossando. Alcuni pezzi offrono più protezione rispetto ad altri.

Alcuni capi di abbigliamento offrono meno Resistenza ai danni ma in compenso aumentano altre statistiche o Abilità come il Carisma o la Riparazione.

## RIPARAZIONE DI ARMI E ABBIGLIAMENTO

Le condizioni di un oggetto influiscono sul suo funzionamento e sul valore. Armi in condizioni mediocri infliggono meno danni e si inceppano frequentemente. Armature in condizioni scarse forniscono meno Resistenza ai danni.

Puoi riparare oggetti nel tuo Pip Boy selezionando Ripara (Y) dall'oggetto. Puoi farlo solo se possiedi oggetti simili da utilizzare. Qualsiasi oggetto scegli di riparare sarà completamente smembrato.

Il grado di riparazione che puoi eseguire su un oggetto dipende dalla tua Abilità Riparazione. Spesso, se hai un livello troppo basso, non potrai riparare l'arma o il capo di abbigliamento.

29

# ALTRE SITUAZIONI DI COMBATTIMENTO

## OGGETTI ESPLOSIVI

Alcuni oggetti, se ricevono una certa quantità di danno, esploderanno. Gli estintori provocano delle esplosioni relativamente contenute, mentre vecchie auto esploderanno con tanto di nuvoletta atomica dovuta ai loro motori a reazione nucleare.

## SUBIRE UN KO

Se sei esposto a una violenta esplosione potresti subire un ko e la visuale passerà automaticamente in terza persona. Dopo qualche secondo ti rialzerai e la visuale tornerà in prima persona.

## ARRENDERSI

Se ti avventuri in un combattimento che non hai speranze di vincere, puoi semplicemente arrenderti. Rifodera la tua arma (tieni premuto X) e se l'avversario accetta la resa, il combattimento cesserà. Altrimenti dovrai continuare a combattere oppure dovrai scappare.

## S.P.A.V.

Il Sistema di puntamento assistito Vault-Tec, o S.P.A.V., ti permette di mettere in pausa la partita, analizzare il combattimento dal punto di vista tattico e mirare a parti del corpo specifiche di qualsiasi nemico sullo schermo.



### Comandi S.P.A.V.

<b>RB</b>	.....	Accedi a modalità S.P.A.V.
		<i>Tieni premuto per scansionare</i>
<b>RT</b>	.....	Seleziona bersaglio
<b>R</b>	.....	Scorri tra bersagli
<b>L</b>	.....	Mira a parti del corpo specifiche
<b>A</b>	.....	Accetta mira S.P.A.V.
<b>B</b>	.....	Esci da S.P.A.V., annulla attacchi in coda

### PERCENTUALE (%)

Possibilità che il tuo attacco colpisca questa parte del corpo (per esempio: 95%).

### CONDIZIONE DEGLI ARTI

Mostra la salute degli arti del nemico. Quando questa barra scompare, l'arto sarà menomato.

### PA (PUNTI AZIONE)

Questa barra si consuma man mano che metti gli attacchi in coda. La parte lampeggiante è la quantità di Punti azione necessari per attaccare. Se sei a corto di Punti azione, tieni premuto **LT** per vedere quanti te ne servono per sferrare un altro attacco.

### SALUTE DEL NEMICO

Indica la salute del tuo nemico. La parte lampeggiante indica i danni inflitti dal tuo attacco se questo va a segno. Se miri ai vari arti potrai infliggere danni multipli.

Tenendo premuto **RB** metterai in pausa il gioco e potrai scansionare l'area in cerca di bersagli.

Per fare zoom su un nemico selezionato e poi rilascia **RB**. Sarai in grado di mirare a singole parti del corpo del nemico.

Quando usi un'arma a distanza, il valore percentuale accanto a ogni parte del corpo ti indica le possibilità che hai di colpirla con ogni colpo. La barra accanto alla parte del corpo indica le sue condizioni: se sono pessime, la parte sarà considerata menomata, e il nemico soffrirà tutti i sintomi tipici della menomazione. Le gambe menomate riducono la velocità di movimento e gli attacchi con balzo, le braccia menomate influiscono sulla precisione e così via.

Quando usi le armi da mischia o sei disarmato, dovrai essere vicino al nemico per colpirlo. Sia le armi da mischia che le granate sono attacchi "a corpo intero": per questo, non potrai mirare a parti specifiche del corpo.

Ogni attacco sferrato a una parte del corpo usa parte dei tuoi Punti azione. In generale, più piccola è l'arma e meno Punti azione sono richiesti per il colpo. Ricordati che puoi sparare a qualsiasi bersaglio disponibile sul campo di combattimento (sempre che tu abbia i Punti azione necessari).

Quando termini i Punti azione e sei pronto per uscire dallo S.P.A.V., premi **A**. Il numero di attacchi che puoi sferrare dipende dalla tua riserva di Punti azione.

Gli effetti della menomazione dipendono dagli arti. Tali effetti valgono sia per te che per i tuoi nemici.

- **Testa:** percezione ridotta, effetto concussione.
- **Braccia:** abilità di mira ridotta. I nemici sono disarmati se hanno le braccia menomate.
- **Petto:** probabilità più alta di barcollare se si subisce danno.
- **Gambe:** velocità di corsa ridotta. I nemici non possono eseguire attacchi con balzo o potenziati.

Alcuni nemici hanno le Antenne o l'Inibitore di combattimento. La menomazione li manderà in tilt e attaccheranno qualsiasi cosa a loro vicina.

VDSG - PRE - VTB-003-101

## STUDIA LE TUE MOSSE

### USA L'ATTREZZO GIUSTO AL MOMENTO GIUSTO

Una volta che avrai superato lo shock iniziale di questo mondo violento e crudele avrai la possibilità di affinare le tue abilità. Senza farti distrarre troppo dalle intenzioni terrificanti del tuo nemico, cerca di combinare strategia e armi con astuzia. In alcune situazioni dovrai impugnare un fucile laser, in altre un semplice tubo di metallo.

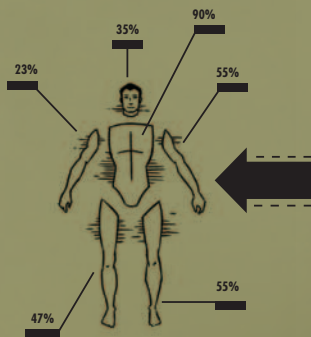


Figura 6.1

# AIUTO



Quando sei ferito ci sono vari modi per ripristinare la tua salute:

- Vai da un dottore e paga per le tue cure.
- Usa uno stimpak.
- Mangia o bevi qualcosa.
- Dormi in un letto.

Ogni volta che fai uso di alcol o medicine le tue possibilità di cadere in dipendenza aumentano. Se ti fermi per un po' queste possibilità diminuiranno istantaneamente. Ciascun oggetto ha le proprie possibilità di dare dipendenza: per questo se consumi un tipo di medicina o alcol non sarai in pericolo di cadere in una dipendenza data da un altro tipo di oggetto.

La dipendenza danneggerà alcuni dei tuoi attributi S.P.E.C.I.A.L. Queste penalità scompaiono temporaneamente se assumi un po' dell'oggetto in questione. La tua dipendenza non andrà mai via da sola. Un dottore può curarti da qualsiasi dipendenza ma dovrai pagarlo. Non puoi mai cadere in dipendenza di stimpak, Rad-X o Rad-Away.

Per guarire un arto menomato hai tre possibilità: dormire in un letto, trovare un dottore o usare uno stimpak per guarirti. Gli stimpak possono essere utilizzati per cure generiche (con limitati benefici anche sugli arti menomati), oppure possono essere utilizzati direttamente su un arto per guarire le menomazioni. Per curare direttamente un arto menomato con uno stimpak, vai nella schermata delle statistiche del Pip Boy, poi premi **X**, poi seleziona un arto e usa uno stimpak sull'arto selezionato premendo **A**.



## FURTIVO



Il tuo stato Furtivo è visualizzato sullo schermo quando sei accovacciato (premi la **Levetta sinistra**) [NASCOSTO] significa che nessuno può individuarti. [INDIVIDUATO] significa che qualcuno ti ha visto ma non è un nemico. [ATTENZIONE] significa che qualcuno ti sta cercando. [PERICOLO] significa che sei stato individuato da un nemico.

La tua capacità furtiva dipende da molti fattori:

- **Abilità Furtivo:** la tua Abilità Furtivo ti aiuta quando sei accovacciato. Più grande è la tua Abilità Furtivo e più facile ti tornerà rimanere nascosto, rubare un oggetto o scappare qualcuno.
- **Percezione del nemico:** alcuni nemici sono meno attenti di altri e quindi hanno meno probabilità di individuarti.
- **Linea visuale:** un nemico non ti individuerà facilmente se non è in grado di vederti.
- **Livello di luce:** è più difficile individuarti in zone buie o di notte se sei all'aperto.
- **Movimento:** è più difficile individuarti mentre sei fermo, è più facile se sei in movimento.
- **Peso dell'abbigliamento:** abbigliamento più pesante fa più rumore quando ti muovi.
- **Suono:** la maggior parte delle armi da mischia fanno poco rumore. Solo le armi più grandi sono molto rumorose.

Se attacchi mentre nessuno ti ha individuato guadagni un colpo letale "furtivo".





## SCASSO



Ⓒ **Levetta destra:** applica forza di torsione con il cacciavite

Ⓒ **Levetta sinistra:** ruota la forcina

ⓧ: Forza lucchetto

Ⓑ: Esci

La serratura girerà solo se la forcina è inserita nella posizione corretta o nelle sue vicinanze. Solo quando la forcina sarà nella posizione corretta la serratura si aprirà.

In alternativa, è possibile provare a forzare la serratura, ma se il tentativo non riesce, la serratura si romperà e non potrai mai più aprirla senza la chiave.

VDSG - PRE - VTB-003-101

## PANICO



Figura 7.1

### UN INDIVIDUO SU CENTO È RIUSCITO A MANTENERE I NERVI SALDI

e ad affrontare la paura che gli divora l'anima. La vita fuori dal Vault dopo una guerra atomica crea ansia. Un consiglio prezioso è questo: pensa a cosa fare qui e ora, senza pensare ad altro. Non ti perdere in pensieri del passato o fantasie e preoccupazioni per il futuro.

Se ti fai prendere dal panico, ammettilo. Tieni sempre con te qualcosa che possa calmarti: un soffice lenzuolo, un giocattolo, una pietra che ti piace particolarmente. Qualunque cosa ti riporti alla realtà.

# HACKING



Alcuni terminali informatici sono protetti da password e non sono accessibili. Se la tua Abilità Scienza è sufficientemente elevata, puoi cercare di violare il computer per ottenere l'accesso.

Quando cerchi di violare un terminale ti vengono presentate varie possibili password. Il tuo compito è quello di individuarla.

Dopo ogni tentativo fallito ti sarà indicato il numero di lettere che sono nella posizione giusta nella password (per esempio, 2/5 significa che due lettere su cinque sono nella posizione giusta). Procedendo per eliminazione dovresti essere in grado di indovinare la password prima che finiscano i tentativi a tua disposizione.

Hai a disposizione almeno 4 tentativi per indovinare la password corretta. Se fallisci il computer si blocca e diventa inaccessibile fino a quando non recuperi la password. Puoi uscire in qualunque momento e riprovare premendo **B**. Quanto rientri, la password sarà resettata e con lei il numero di tentativi a tua disposizione.



Puoi trovare set di lettere nascoste in grado di rimuovere password dallo schermo e un bonus che ripristina tutti i tentativi a tua disposizione. Questi set contengono sempre una parentesi aperta e una chiusa sulla stessa linea. Le parentesi possono contenere uno o più caratteri.

## LOTTA AL CRIMINE

I crimini sono suddivisi in due categorie: maggiori e minori.

Nei crimini minori solo la vittima diventerà ostile a te:

- **Furto:** se qualcuno ti vede rubare un oggetto di sua proprietà, cercherà di riprenderselo. Se scappi o persisti nel furto ti attaccherà (o andrà in cerca di aiuto). Se attacchi chi hai derubato commetterai un crimine maggiore (Assalto, vedi qua sotto).
- **Intruso:** se il proprietario di una porta, un computer o un container ti scopre mentre cerchi di aprirli, ti attaccherà istantaneamente.

Nei crimini maggiori la vittima e i suoi amici diventeranno ostili nei tuoi confronti:

- **Assalto:** si parla di assalto quando attacchi qualcuno senza aver ricevuto alcuna provocazione o se rispondi a un attacco mentre stai commettendo un crimine minore.
- **Omicidio:** se ci sono dei testimoni emotivamente vicini alla vittima, diventeranno ostili nei tuoi confronti.

Se ti trovi costretto a combattere ma non ne avevi intenzione, puoi provare a ritirarti rinfoderando la tua arma. Questo potrebbe funzionare come potrebbe anche non andare a buon fine: tutto dipende da chi hai davanti! Se in un paese hai fatto alterare qualcuno che ora ti sta attaccando, prova ad andartene e tornare qualche giorno dopo; magari quella persona si sarà calmata! Ricordati che questo può funzionare in alcuni casi, ma non in tutti!

VDSG - PRE - VTB-003-101

### OCCHIO A DOVE METTI I PIEDI



Figura 8.1

#### IL MONDO DI CUI HAI SENTITO TANTO PARLARE

sarà irriconoscibile ai tuoi occhi. Tutto ciò che rimarrà del passato saranno le rovine dello splendore di un tempo. Stai molto attento a dove metti i piedi, perché le scale pericolanti e fatiscenti degli edifici potrebbero causarti non pochi guai. Se ti ferisci ma ti rialzi e continui il tuo cammino dopo esserti pulito dalla polvere, considerala una lezione imparata! Tieni gli occhi sempre aperti!

## DIALOGHI



Quando stai dialogando con un personaggio devi semplicemente selezionare la risposta che ti sembra più appropriata alla situazione e, ovviamente, il tuo interlocutore reagirà di conseguenza.

Occasionalmente ti troverai davanti a una Sfida Eloquenza, contrassegnata dalla parola "Eloquenza" e dalla percentuale di successo (per esempio [Eloquenza 25%]); più alto è il tuo livello di Eloquenza, più possibilità hai di vincere.

Se concludi vittorioso una Sfida Eloquenza vincerai quello che è indicato nella risposta, altrimenti le sfide future con quel personaggio saranno più difficili.

Di tanto in tanto ti imbatteai in dialoghi in cui una voce compare senza percentuale (per esempio [Forza] o [Vedova nera]). Questo succede perché il livello di S.P.E.C.I.A.L., Abilità o abilità extra indicato sarà sempre positivo se selezionato. Se al primo incontro vedi che la percentuale di vittoria è molto bassa puoi anche abbandonare il dialogo e riprovare la Sfida Eloquenza più tardi, quando avrai migliorato tua Abilità Eloquenza.

VDSG - PRE - VTB-003-101



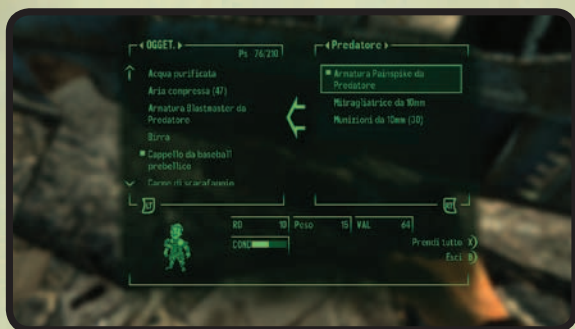
**Figura 9.1**  
*Sei come un sasso lanciato in uno stagno.*

### TIENITI AL SICURO NELLA SOCIETÀ DELLA ZONA CONTAMINATA

Nei panni di uno straniero, ogni incontro che farai avrà delle ripercussioni nella struttura sociale. Il modo in cui gli altri ti percepiscono e il modo in cui tu percepisci gli altri aprirà e chiuderà le porte del fato. In molti casi la tua sopravvivenza dipenderà dalle amicizie che riesci a stringere. Assicurati di aiutare più gente possibile durante il tuo viaggio. Lascia perdere solo quella che si dimostra una palese minaccia alla tua sicurezza personale. E ricordati sempre che tu sei il risultato delle tue azioni.



# CONTAINER



I container contengono un sacco di cose come cadaveri, scrivanie, scatole, armadietti e tanto altro ancora. Per vedere cosa c'è in un container punta il tuo mirino verso di esso e premi **A**. Se il testo che appare è rosso vuol dire che il container appartiene a qualcun altro e che prendere qualcosa sarebbe commettere un furto (considerato crimine se vieni individuato).

Il tuo inventario è visualizzato sulla sinistra e il tuo container sulla destra. Passa da una lista all'altra usando **LT** e **RT**. Usa la **Levetta sinistra** o il **tasto D** per filtrare le liste (Tutti, Armi, Abbigliamento, Aiuto, Varie, Munizioni).

Puoi prendere oggetti dal container oppure spostarli dall'inventario al container selezionandone uno nella lista e premendo **A**. Scorri su e giù nelle lista con la **Levetta sinistra** o il **tasto D**.

Premi **X** per prendere tutto il contenuto di un container.

**B**: chiudi il container.

**Attenzione! Non lasciare roba nei container che non ti appartengono! Potresti non trovarla più al tuo ritorno!**





## BARATTO



La schermata Baratto ti consente di negoziare, comprare o vendere oggetti. I prezzi che ottieni per comprare o vendere dipendono dalla tua Abilità Baratto. I comandi sono gli stessi che usi per i container (vedi pagina precedente).

Per eseguire un baratto, seleziona semplicemente un oggetto e premi **A** per spostarlo dal tuo inventario a quello dell'altra persona (se vuoi vendere o negoziare uno dei tuoi oggetti) o dall'inventario dell'altra persona nel tuo (se vuoi comprare o negoziare uno dei suoi oggetti).

Spostando gli oggetti avanti e indietro, anche i tappi (i tappi di bottiglia sono la moneta usata in Fallout) si sposteranno da una parte all'altra e viceversa. Ad indicartelo ci sarà una grande freccia al centro dello schermo con il numero dei tappi scambiati.

Se la freccia è oscurata significa che una delle due persone coinvolte nello scambio non possiede abbastanza tappi per completare la transazione. Non puoi accettare il baratto se non hai abbastanza tappi, ma puoi accettarlo se è l'altra persona a non averne abbastanza (anche se a questo punto starai regalando la tua roba).

39

VDSG - PRE - VTB-003-101

## LA VERITÀ SCOMODA



### TIENI CONTO DELLA PROVENIENZA DEL CIBO CHE MANGI

Avrai sicuramente sentito che nella Zona contaminata acqua e cibo non sono sicuri. Beh, è una fandonia. La scienza ci assicura la produzione di cibo sano e acqua non contaminata. Tuttavia, ti capiterà non di rado di doverti cibare di alimenti contaminati tipo un pezzo di carne cruda della bestia a due teste, il Bramino. E nei momenti più bui e disperati, quando ogni opzione è ormai stata esaurita, ti ritroverai adirittura a mangiare i tuoi simili.



## OPZIONI E PREFERENZE

Puoi accedere al menu delle Opzioni dal menu principale all'avvio di Fallout 3 o in qualsiasi momento durante il gioco premendo **START**. In questo menu puoi regolare le impostazioni delle partite, audio, video e dei comandi.

### PARTITA

In questo menu puoi regolare la difficoltà di una partita e attivare/disattivare alcune funzioni. Il livello di difficoltà determina la difficoltà dei combattimenti. Più difficile è il livello, più Punti esperienza riceverai durante un combattimento.

### VIDEO

Regola la luminosità usando il cursore sullo schermo. Se usi TV particolari (tipo a proiezione DLP o LCD) e se giochi in una stanza molto illuminata ti raccomandiamo di aumentare la luminosità. Puoi anche regolare i colori del Pip Boy, l'opacità dell'HUD e i sottotitoli.

### AUDIO

Usa questo menu per regolare i livelli del volume. Nota che la Radio ha il volume indipendente nel Pip Boy.

### COMANDI

In questo menu puoi regolare la sensibilità orizzontale o verticale e invertire l'asse Y. Qui puoi anche reimpostare l'assegnazione delle azioni per i comandi di gioco.

## XBOX LIVE

Xbox LIVE® porta il divertimento direttamente nel salotto di casa. Chiunque può trovare il suo gioco ideale grazie alla versione di prova gratuita di centinaia di giochi disponibili nel catalogo più grande del mondo. Le estensioni di gioco scaricabili, come mappe, canzoni, armi e livelli, aggiungono ulteriore divertimento a ogni gioco. Non dimenticare di collegarti e giocare con gli amici quando è possibile. Con Xbox LIVE, il divertimento non finisce mai.

### CONNESSIONE

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

# FALLOUT 3



Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Uses Havok™. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. FaceGen from Singular Inversions, Inc. FaceFX software used for facial animation. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All Rights Reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i loghi Xbox sono marchi registrati del gruppo Microsoft e sono utilizzati su licenza di Microsoft.

CLASSICS 22994-ITA